

## **Perancangan UI/UX untuk Website Talent Hub di PT Nusa Putra Resources**

**Siti Alfiyyatuz Zakiyyah Alawiyyah<sup>1</sup>, Imam Sanjaya<sup>2</sup>**

*<sup>1,2</sup> Universitas Nusa Putra, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Siti Alfiyyatuz Zakiyyah Alawiyyah

**E-mail:** [siti.alfiyyatuz\\_ti22@nusaputra.ac.id](mailto:siti.alfiyyatuz_ti22@nusaputra.ac.id)

### **Abstrak**

*Pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan keahlian desain UI/UX memberikan kontribusi nyata dalam mendukung digitalisasi perusahaan. Kegiatan ini dilakukan di PT Nusa Putra Resources dalam rangka mendukung pengembangan website Talent Hub sebagai platform perekrutan kerja. Pengabdian melibatkan proses perancangan UI/UX mulai dari pemahaman prinsip desain, identifikasi kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, hingga implementasi prototipe menggunakan Figma. Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan kualitas desain digital serta pemahaman penulis dalam merancang antarmuka yang berorientasi pada pengguna.*

**Kata kunci** - UI/UX, website, talent hub, figma

### **Abstract**

*Community service through the application of UI/UX design expertise provides a real contribution in supporting the digitalization of companies. This activity was carried out at PT Nusa Putra Resources in order to support the development of the Talent Hub website as a job recruitment platform. Community service involves the UI/UX design process starting from understanding design principles, identifying user needs, creating wireframes, to implementing prototypes using Figma. The results of this activity show an increase in the quality of digital design and the author's understanding in designing user-oriented interfaces.*

**Keywords** - UI/UX, website, talent hub, figma

## **PENDAHULUAN**

Website adalah sebuah kumpulan dari satu atau lebih halaman web yang saling berhubungan dan dapat diakses melalui halaman depan (home page) menggunakan sebuah browser dan internet connection (Iqbal, 2022). Website berperan penting sebagai media komunikasi perusahaan di era digital. Dalam rangka memberikan kontribusi nyata kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di PT Nusa Putra Resources dengan tujuan mendukung pengembangan platform Talent Hub melalui perancangan UI/UX. Platform ini dirancang untuk menjembatani pencari kerja dengan perusahaan. User Interface (UI) dan User Experience (UX) memainkan peran integral dalam membantu aplikasi agar lebih menonjol (Dewi et al., 2023). Website yang memiliki desain UI/UX yang baik mampu meningkatkan retensi pengguna secara signifikan karena memudahkan navigasi dan memberikan pengalaman menyenangkan (Tazkiyah & Arifin, 2022). Dalam era digital saat ini, perusahaan dituntut untuk memiliki tampilan digital yang profesional untuk membangun kepercayaan publik (Hartadi et al., 2020). Untuk mendukung hal tersebut dibutuhkan desain UI/UX yang efektif agar pengguna merasa nyaman dan mudah dalam mengakses informasi. Penulis diberikan kesempatan untuk mempelajari dan menerapkan dasar-dasar desain UI/UX dalam proyek nyata khususnya pada pengembangan website Talent Hub. Kegiatan ini merupakan bentuk kontribusi mahasiswa dalam membantu peningkatan kualitas platform digital PT Nusa Putra Resources khususnya melalui desain UI/UX yang memudahkan pencari kerja dan perusahaan pengguna Talent Hub.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan proses pengabdian masyarakat berbasis praktik langsung di PT Nusa Putra Resources. Kegiatan berfokus pada perancangan dan implementasi desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk platform Talent Hub. Metode pelaksanaan terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan pendekatan yang dilakukan dengan mengumpulkan, meninjau, menganalisis, dan mensintesis literatur atau sumber-sumber tertulis yang relevan dengan topik yang dijadikan objek (Julaiha et al., 2023). Mahasiswa mempelajari teori-teori dasar mengenai UI/UX, prinsip desain visual, serta pendekatan user-centered design dari berbagai referensi jurnal, buku, dan studi kasus yang relevan.

2. Observasi dan Analisis Kebutuhan

Metode observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan yang disertai dengan adanya berbagai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Abdhal, 2022). Dilakukan melalui pengamatan langsung dan diskusi dengan tim internal PT Nusa Putra Resources untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna baik dari sisi pencari kerja maupun penyedia lowongan.

3. Perancangan Wireframe

Wireframing merupakan cara desainer UI/UX membuat rancangan website maupun aplikasi pada level struktural (Rahmalia, 2023). Proses wireframing merupakan sebuah proses penempatan prioritas struktur informasi ke dalam komposisi visual sebelum dilakukan perancangan tampilan pengguna (user interface) (Segara, 2019). Sketsa awal antarmuka setiap halaman disusun untuk menggambarkan struktur informasi, navigasi, dan alur interaksi pengguna. Proses ini menggunakan pendekatan low-fidelity prototyping sebagai dasar validasi awal.

4. Pembuatan Prototipe Interaktif Menggunakan Figma

Mahasiswa mengembangkan prototipe UI/UX berbasis digital menggunakan aplikasi Figma. Tools ini dipilih karena mendukung kolaborasi real-time dan visualisasi desain yang responsif.

5. Evaluasi dan Iterasi Desain

Prototipe yang telah dibuat diuji secara internal kemudian dikaji ulang bersama mentor serta pengguna potensial. Umpan balik yang diperoleh menjadi dasar dalam perbaikan desain melalui proses iteratif.

Seluruh kegiatan dilaksanakan secara partisipatif melibatkan tim internal perusahaan sebagai mitra aktif dalam pengembangan desain. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pelaksana teknis tetapi juga sebagai fasilitator dalam proses transfer pengetahuan desain UI/UX melalui diskusi, presentasi periodik, dan pendampingan teknis.

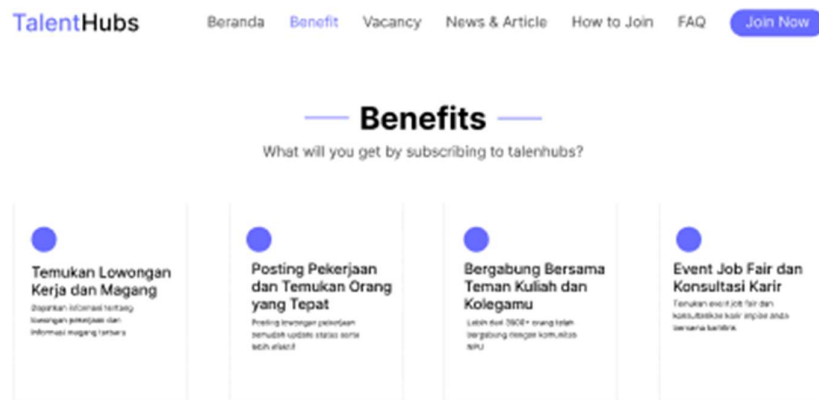
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan menghasilkan beberapa komponen utama dari desain website Talent Hub. Tabel 1 berikut menunjukkan alur halaman serta tujuan dan fitur utama dari desain UI/UX website Talent Hub.

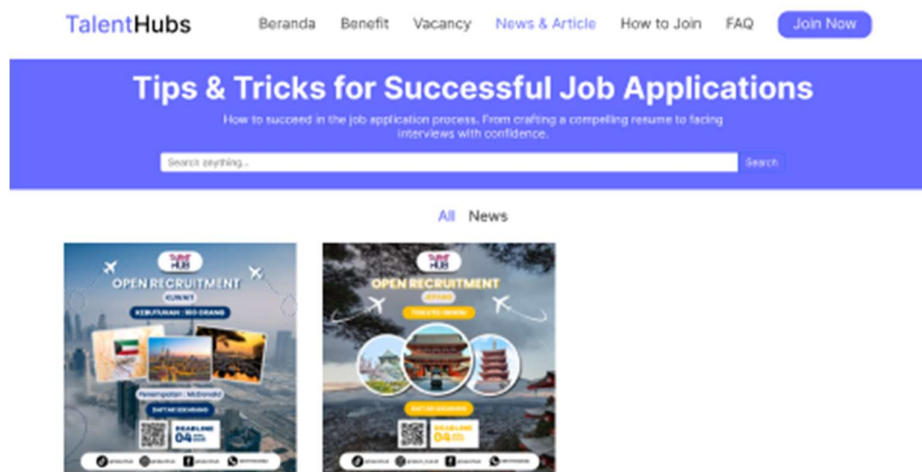
**Tabel 1.**  
Alur UI/UX

Halaman	Tujuan Desain	Fitur Utama
Halaman Benefits	Menampilkan keunggulan platform Talent Hub	Visual icons, daftar keuntungan, testimonial
Halaman Artikel/News	Menyajikan informasi seputar dunia kerja dan tips karier	List artikel, preview, navigasi kategori
Halaman FAQ	Memberikan jawaban cepat atas pertanyaan umum pengguna	Accordion pertanyaan, Responsive layout

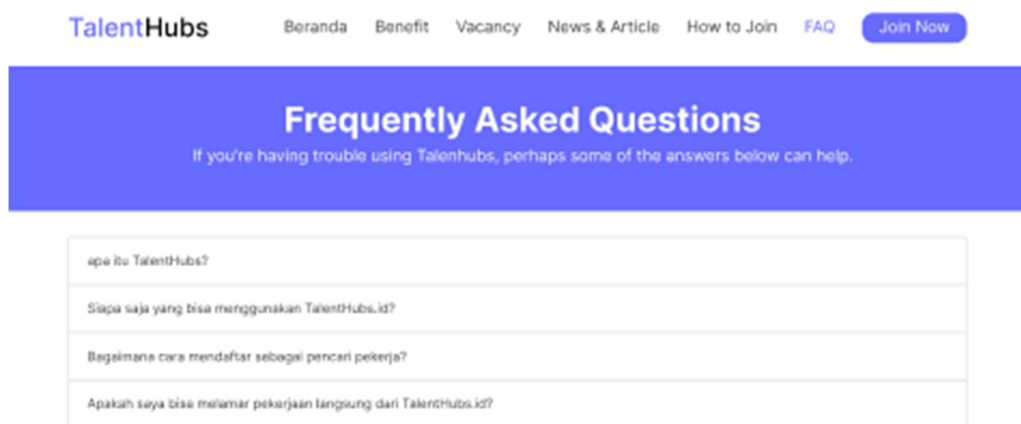
Melalui iterasi desain penulis mempelajari pentingnya konsistensi visual, hierarki informasi, dan kemudahan navigasi. Figma sangat membantu dalam menyusun alur kerja desain secara terstruktur. User experience yang baik merupakan kunci sebuah produk interaktif, oleh karena itu untuk meningkatkan produk terkait aspek kualitas maka mengukur user experience penting dilakukan dengan cara yang efisien (Fadillah et al., 2022). User experience (UX) harus mencakup kenyamanan pengguna saat bernavigasi, kecepatan akses, dan kejelasan konten (Blonteng et al., 2022). Tantangan yang dihadapi adalah menyelaraskan antara keinginan klien dan prinsip desain UX yang baik. Namun melalui diskusi rutin bersama tim pengembang solusi dapat ditemukan dengan pendekatan kolaboratif.



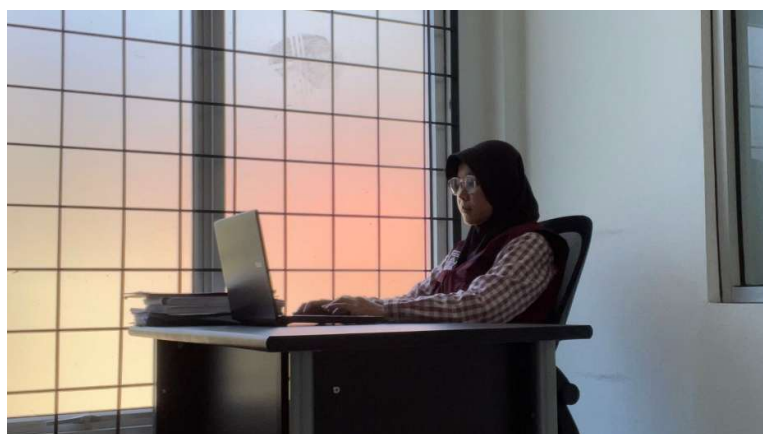
**Gambar 1.**  
Desain UI Halaman Benefits



Gambar 2.  
Desain UI Halaman News & Article



Gambar 3.  
Desain UI Halaman FAQ



Gambar 4.  
Dokumentasi Kegiatan

## KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat di PT Nusa Putra Resources ini telah memberikan pengalaman berharga dalam mendesain UI/UX secara praktis. Penulis tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu mengaplikasikannya melalui proyek nyata. Hasil desain UI/UX Talent Hub yang dibuat diharapkan menjadi dasar untuk pengembangan sistem secara keseluruhan. Desain UI/UX ini menjadi landasan pengembangan sistem lebih lanjut oleh tim internal PT Nusa Putra Resources. Kegiatan ini juga mendorong institusi untuk lebih memperhatikan pendekatan desain berbasis kebutuhan pengguna.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Imam Sanjaya selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungannya. Serta penulis juga mengucapkan terima kasih kepada PT Nusa Putra Resources atas kesempatan berharga yang telah diberikan selama kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdhul, Y. (2022). Metode Observasi : Pengertian, Macam dan Contoh. In *Deepublish Store*.
- Blonteng, M. F., Sambul, A. M., & Paturusi, S. D. E. (2022). Analysis of User Experience in University Academic Portal Using System Usability Scale (A Case Study in INSPIRE Portal of Sam Ratulangi University). *Jurnal Teknik Informatika*, 17(3), 213. <https://doi.org/10.35793/jti.17.3.2022.41270>
- Dewi, S. K., Nugroho, I. M., & Ramadhan, Y. R. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Reservasi di Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta Menggunakan Metode GDD. *Jurnal Sistem Informasi, Teknik Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.55338/justikpen.v3i1.55>
- Fadillah, M. A., Yunus, A., & Budianto, A. E. (2022). Analisis User Experience Pada Augmented Reality Organology Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2). <https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.4888>
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Warna Dan Prinsip Desain User Interface (Ui) Dalam Aplikasi Seluler "Bukaloka." *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(1). <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>
- Iqbal, M. (2022). Website Adalah: Pengertian Menurut Para Ahli, Fungsi, Jenis dan Manfaatnya (Lengkap 2022). <https://Lindungihutan.Com/Blog/Pengertian-Website-Adalah/>.
- Julaiha, S., Ramli, A., Oktaviany, V., Sudadi, S., Malik, L. R., & Anwar, H. C. (2023). Analisis Pengaruh Manajemen Pendidikan Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4507>
- Rahmalia, N. (2023). *Yuk, Kenalan dengan Wireframing untuk Desain UI/UX*. Glints.Com.
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada -----45-Article Text-169-1-10-20190204. *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*, 3(1).
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>